

La forge d'Oxenfurt

Tome 1 de la compilation de la rouge dague



EQUIPE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Auteur : Séphaloth

Correction : Sarpédon, Luc et Brushette

Relecture : Sarpédon, Luc et Brushette

Illustration de couverture : Waza marubashi et Sarpédon via Midjourney

Directeur de publication : Alexis. D

Maquette : Alexis. D

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux. Merci à Sarpédon, Artémis, Luc et Brushette pour leurs relectures et leurs conseils sur ce scénario !

TABLE DES MATIERES

Synopsis :

Alors que le groupe fait une halte à Oxenfurt, ces derniers sont interpellés par l'un des armuriers de la ville. Ce dernier leur demande de l'aide pour une commande qu'il a reçue d'un client prestigieux. Il refusera de leur révéler l'identité de ce dernier, mais leur promet une récompense à la hauteur de toute l'aide qu'ils pourront lui apporter.

Résumé :

Il s'agit d'un scénario plutôt long, séparé en petites quêtes. Ce même scénario a pour but de donner des indices qui mènent vers un objectif à long terme bien plus important.

Cette partie du scénario a été pensée pour un groupe comprenant un artisan forgeron, un commerçant ou tout autre personnage ayant une expertise dans la fabrication et la vente d'armures.

Dans cette partie de la compilation de la rouge dague, les joueurs feront la connaissance d'un talentueux armurier d'Oxenfurt du nom d'Éric d'Archevac. Ce dernier demandera l'aide des aventuriers dans la réalisation d'une commande faite par un client mystérieux.

Ils devront entre autres récupérer du fer spécial dans une mine fermée au public et où quelques adversaires dangereux ont élu domicile. Après cela, une commande contenant d'autres matériaux aura pris du retard et les joueurs découvriront au cours d'une enquête qu'il s'agit d'un conglomérat d'artisans rivaux qui a détourné la commande. Enfin, une fois les matériaux rassemblés, les joueurs devront tenir l'échoppe le temps que l'artisan façonne son armure, afin de maintenir son commerce en place.

Au terme de cette aventure, les joueurs seront généreusement récompensés et obtiendront l'amitié d'un artisan très compétent de la ville d'Oxenfurt.

Les plus curieux et habiles pourront aussi découvrir que les commanditaires semblent faire partie d'une troupe d'élite de chasseurs de sorcières, avec un projet bien précis en tête. L'identité de leur chef et leur objectif resteront inconnus, mais cela leur permettra d'obtenir la première pièce du puzzle de cette compilation.

Les personnages joueurs :

Cette aventure peut être jouée avec un **groupe ayant passé une ou deux séances.**

Il est conseillé que le groupe soit constitué de **4 à 6 joueurs.**

Cette quête intéressera notamment **les artisans et les commerçants** de par sa nature purement liée au monde de la forge et de la récolte de matériaux. Cependant il est à noter que ce scénario constituant une pièce d'un grand puzzle, tout type de joueur y trouvera son intérêt.

De par la localisation de la quête, **il est plus intéressant que les personnages soient déjà en voyage dans les territoires du nord.** Ils peuvent voyager en groupe ou bien se rencontrer sur les lieux de départ de la quête.

Mise en place :

A lire à voix haute :

"Vous venez d'arriver à Oxenfurt, l'une des plus grandes villes de la Redania.

La cité est peuplée, dense et bruyante. Vous vous frayez un passage vers le cœur de la ville sous la surveillance des nombreux gardes.

Alors que vous devriez vous sentir en sécurité, loin des territoires des monstres et protégés par les solides enceintes de la ville, vous vous sentez plutôt oppressés.

Les gens vous surveillent, les gardes aussi. Tout ce qui n'est pas humain est regardé de travers et la présence importante de soldats est plus inquiétante que rassurante, comme s'il se tramait quelque chose. "

Arrivée en ville :

Avant de commencer la quête en elle-même, les joueurs sont libres de circuler dans la ville. Ils y trouveront tous les services classiques qu'on peut attendre dans une cité de cette taille : forgeron, armurier, fleuriste, banquier, aubergistes ou même alchimistes entre autres.

A noter qu'il leur sera impossible d'acheter des équipements des peuples anciens dans cette ville. Il leur sera également très difficile de trouver des spécialistes de la magie, les chasseurs de sorcières étant très influents dans cette zone.

La map proposée avec le scénario ne comporte que les lieux des événements principaux de la quête, c'est au MJ de suggérer (soit par l'oral ou par des maps faites sur la demande des PJs) les éventuels lieux qu'ils souhaitent visiter.

—

Une fois que les PJs ont terminé leur tour de la ville, l'un d'entre eux (ou le groupe entier si les PJs ont décidé de se retrouver après leurs achats) va être interpellé par un commerçant.

L'homme va se présenter comme un armurier parmi les plus qualifiés de la ville. Visiblement dans la quarantaine.

- Sur un test de Duperie SD 14, les PJs comprendront que la personne en face d'eux ne ment pas sur son identité et qu'il est réellement un bon forgeron (ce jet est bonussé de +2 pour un artisan forgeron)
- Sur un jet de vigilance SD 24, les PJs remarquent qu'un groupe vêtu de noir observe la conversation de loin (ce test est volontairement difficile et fait pour être généralement échoué par le groupe, en cas de réussite, le groupe remarque qu'il est repéré en s'en va avant que les PJs ne puissent agir).

Ce dernier (dont la fiche est disponible à la fin du livret) se présente comme un forgeron ayant longtemps travaillé dans cette ville.

Sa voix ne comporte pas d'accent particulier. Il n'élève cependant que très rarement la voix et fait preuve d'une grande politesse quand il s'agit de parler affaire.

L'artisan souhaite demander de l'aide aux PJs, qui ont l'air suffisamment bien équipés pour l'aider dans une commande qu'il a reçue récemment.

Il refusera catégoriquement de parler de son client, mais il sera possible en discutant avec lui de savoir qu'il s'agit de personnes importantes et que la commande est extrêmement bien payée.

Avec un jet d'éducation SD 16, il sera possible pour un joueur artisan de connaître le nom d'Éric d'Archevac. Son aïeul a autrefois travaillé pour le compte personnel de la famille Von Eyegrid, une noble lignée de Redania. On dit même que c'est cet ancêtre qui aurait forgé l'armure du seigneur Klaus Von Eyegrid, dit "le chevalier bleu", le meilleur jouteur que la Rédania ait jamais connu.

L'artisan estime qu'il aura besoin de plusieurs services, et qu'il pourra payer pour chaque service qui lui sera rendu.

Service n°1, récupérer du fer spécial dans la mine de Trod-Their :

Si les PJ acceptent la commande, Éric leur expliquera que son armure nécessite l'utilisation d'un fer spécial.

L'armurier refusera catégoriquement d'expliquer en quoi ce fer est spécial. Néanmoins un joueur trop curieux devra effectuer un jet de duperie SD 16 pour lui tirer les vers du nez. Il apprendra alors que c'est la composition et la structure du fer qui le rendent spécial, mais n'en apprendra guère plus.

Le fer se trouve dans la mine de Trod-Their au sud de la ville. Il faut deux jours de marche pour atteindre cette mine. La route en elle-même est longue et la mine a été interdite d'accès car jugée trop dangereuse.

Éric expliquera que de nombreux éboulements ont causé des morts parmi les anciens mineurs et que c'est pour cette raison que personne n'y travaille à présent

N'importe quel aventurier assez futé en déduira qu'une grotte abandonnée telle que celle-ci pourra devenir le repaire de monstres ou de bandits, la prudence est donc de mise.

Adversaires :

- Alberth Trevarios (fiche perso plus loin dans le livret), bloquant la mine de Trod-Their pour empêcher la réalisation de la commande.
- Des bandits (page 272 du livre de règles), 15 bandits ; sous les ordres d'Alberth Trevarios.
- Des ennemis issus de rencontres aléatoires, rencontrés sur la route de la mine.

Test de négociation (négoce) :

L'expédition étant dangereuse et le client de l'armurier payant extrêmement bien pour cette commande, il propose une somme de départ de 300 couronnes si les aventuriers lui ramènent 10 kg de ce précieux fer.

Néanmoins, il annonce qu'il est prêt à payer plus si la quantité ramenée par les aventuriers est plus importante, soit 30 couronnes supplémentaires par kilo de marchandises excédentaires.

Test de négociation :

- SD 14 : 400 couronnes + 35 couronnes par kilo de marchandises excédentaires
- SD 18 : 500 couronnes + 40 couronnes par kilo de marchandises excédentaires
- SD 22 : 600 couronnes + 50 couronnes par kilo de marchandises excédentaires

À noter qu'au lieu de payer les joueurs en couronnes, l'artisan peut proposer des alternatives à sa récompense, au lieu d'obtenir uniquement des couronnes, les joueurs obtiendront alors aussi des services à des prix avantageux :

- Des services de forgeron à moitié prix (soit 18 couronnes par pièce fabriquée au lieu de 35 et il ne facturera que la moitié du prix des composants utilisés) pour une valeur équivalente à la part de récompense utilisée.
- Des schémas d'armure de rang novice ou compagnon à moitié prix pour une valeur équivalente à la part de récompense utilisée.

Un artisan peut effectuer un test de déduction SD 14 pour comprendre que la quantité de fer demandée par l'armurier est beaucoup trop importante pour la fabrication d'une armure. Éric s'expliquera en disant que le matériau en question étant rare et difficile d'accès, il préfère se faire quelques réserves.

Cette fois, un test de Psychologie SD 16 permettra à n'importe quel joueur de comprendre que l'armurier vient de leur mentir, mais il leur sera impossible, une fois de plus, de lui tirer les vers du nez.

—

Une fois la récompense négociée, les joueurs peuvent partir en direction de la mine de Trod-Their.

À moins que les joueurs ne fassent route à cheval, la marche leur prendra environ 2 jours (si les joueurs dorment correctement).

Règle optionnelle : pérégrination vers la mine de Trod-Their :

Au choix du MJ, il est possible de faire une ellipse sur la route en direction de la mine. Néanmoins, l'option proposée ci-dessous permettra au joueurs de sentir l'impact de leur voyage, afin de rendre celui-ci plus difficile et éprouvant.

Gestion de la faim :

Lors de leur voyage, il sera nécessaire de faire se nourrir vos joueurs. Ils peuvent pour cela utiliser leurs réserves ou chasser.

Test de survie (pour la chasse, chaque joueur partant en chasse ralentit malheureusement le groupe de quelques heures) :

- Avec un test en dessous de 12 : le joueur perd son temps sans succès, ralentit le groupe de deux heures et doit trouver un autre moyen de se nourrir.
- SD 12 : le joueur parvient difficilement à trouver son repas de la journée, cela rallonge la durée du voyage de deux heures pour le groupe.
- SD 16 : le joueur parvient à trouver une proie de manière assez efficace, cela rallonge la durée du voyage d'une heure pour le groupe.
- -SD 22 : c'est le jour de chance du joueur ! Non seulement il a trouvé rapidement du gibier mais il a de quoi nourrir deux personnes ! Cela rallonge la durée du voyage de quelques minutes (ne pas prendre en compte).

Chaque jour passé sans manger appliquera un malus cumulatif de -2 en COR, VIT et REF.

Gestion du sommeil :

En fonction de leur temps de voyage, les joueurs devront s'arrêter pour dormir.

Chaque jour passé sans dormir appliquera un malus cumulatif de -2 en REF, DEX et EMP. Dormir une nuit permet de retirer un stack du malus.

Événement de voyage :

Lors du voyage des joueurs, n'importe quel événement peut survenir. Ce sont ces rencontres qui viennent pimenter le voyage et lui donnent une saveur toute particulière. Afin de déterminer les évènements d'une journée de voyage, les joueurs doivent lancer 1d10.

C'est au MJ d'ajuster les résultats de ce test en fonction du niveau de ses joueurs (ici on considère un groupe ayant déjà réalisé une campagne d'initiation et continuant son aventure vers une seconde quête). Seul le résultat du 10 est à conserver tel quel, car il contient un indice pour le scénario caché de cette aventure.

- 1 : La chance n'est pas du côté des joueurs, qui tombent nez à nez avec des créatures dangereuses. Pour ce scénario, une proposition pourrait être par exemple de tomber nez à nez avec des fantômes de voyageurs morts sur les routes.
- 2 ou 3 : En cette période de guerre, il n'est pas rare de faire de mauvaises rencontres, c'est le cas ici. La menace sera moins importante : un groupe de bandits ou quelques noyeurs feront l'affaire.
- 3 à 8 : Rien de spécial
- 9 : Les joueurs font la rencontre d'un PNJ utile sur la route : par exemple, un marchand itinérant.
- 10 : Les joueurs croisent la route d'une étrange caravane, lourdement escortée. La plupart des hommes semblent être des soldats rédaniens. Cependant des joueurs attentifs (test de vigilance SD 18) repèrent des chasseurs de sorcières dans leurs rangs. Un insigne royal est gravé sur une calèche au centre du convoi et les joueurs ne pourront pas approcher de trop près ce groupe. Avec un test de déduction SD 16, un joueur curieux pourra déduire que la personne présente dans cette calèche est un noble de haute importance, peut-être même Radovid lui-même.

Évènement de nuit :

Lorsque le groupe décide de se reposer, il se rend bien évidemment vulnérable. Aussi, le but de ces évènements est de déterminer les évènements qui pourraient leur arriver en fonction des risques qu'ils prennent.

Ces évènements sont aussi déterminés par le résultat d'1d10. A noter que certains éléments de sécurité peuvent augmenter la valeur du résultat. Ce résultat ne peut excéder la valeur de 10.

- Si les joueurs décident de camper dans un endroit qui est vérifié comme sûr, le résultat du jet augmente de 1.
- Si les joueurs érigent une barricade ou choisissent un lieu formant une barrière naturelle, le résultat du jet augmente de 1.
- Si les joueurs décident de piéger les alentours de leur campement, le résultat du jet augmente de 1 et les pièges seront actifs en cas d'attaque.
- Si les joueurs effectuent une garde pour la nuit, le résultat du jet augmente de 1. Attention cependant, si un seul joueur assure la garde toute la nuit, il devra subir le malus de sommeil. En cas d'attaque, l'ennemi effectuera un test de furtivité face à la vigilance du surveillant pour tenter une attaque en embuscade.

Résultats possibles du test :

- 1 : les PJs ont vraisemblablement été beaucoup trop imprudents et vont malheureusement le payer très cher. Alors qu'ils dorment paisiblement, ils seront la cible d'une créature dangereuse, profitant de leur sommeil pour les attaquer. Un loup-garou et une meute de loups sont proposés pour ce scénario.
- 2 à 4 : le manque de prudence et la malchance des PJs font qu'ils se voient attaqués par quelques ennemis lors de la nuit. Il s'agira ici de bandits.
- 5 à 10 : soit grâce à leur préparation, soit par chance, les PJs seront épargnés cette nuit.

Arrivée à la mine de Trod-Their :

Alors que les joueurs s'approchent de la mine, ils devront effectuer un test de vigilance SD 14 pour remarquer de la fumée en direction de la mine. Ils comprendront alors que la mine est habitée.

-

Les habitants en question sont des bandits, ayant récemment établi leur campement.

Le chef de ces bandits est un mercenaire du nom D'Alberth Trevarios. Le campement contient à peu près une quinzaine de bandits, tous mieux équipés et organisés que la moyenne. De plus, ces derniers ont érigé de petites barricades aux alentours de leur camp, afin de rendre celui-ci encore plus difficile à attaquer.

Alberth Trevarios est un ancien membre de la Salamandre, une organisation très influente dissoute il y a peu par le très redouté Geralt de Riv, le Loup Blanc.

Alberth a rassemblé sa propre équipe et propose ses services à quiconque est assez riche pour se le permettre.

Une personne, vraisemblablement opposée à ce que la commande du forgeron soit réalisée, a engagé ce mercenaire afin de gêner le groupe de PJ.

C'est aux joueurs de déterminer l'approche qu'ils souhaitent avoir et au MJ de s'adapter en se basant sur la fiche personnage d'Alberth. Voici quelques possibilités de ce qui pourrait arriver :

- Si les joueurs tentent une approche pacifique, Alberth fera semblant d'être amical pour pouvoir se rapprocher des PJs. Il tentera alors de poignarder le plus proche avant d'ordonner à ses hommes d'attaquer. Un jet de vigilance en opposition à la duperie d'Alberth permettra de voir venir l'attaque. La paranoïa des criminels permet aussi de sentir que quelque chose ne va pas.
- Si les joueurs tentent une attaque frontale, les bandits ennemis seront rapidement mobilisés.
- Si les joueurs tentent de s'infiltrer, ils devront opposer leur furtivité à la vigilance des bandits. Ils peuvent décider de voler l'uniforme d'un bandit pour gagner un bonus de +2 à leurs jets de furtivité. Attention cependant, si les bandits aperçoivent un cadavre ils lanceront l'alerte et les joueurs auront un malus de -4 à la furtivité.
- Si les joueurs décident de faire demi-tour pour chercher des renforts, la mine sera entièrement détruite à leur retour.

Si Alberth doit être éliminé, il ne pourra ni mourir ni être capturé. Il s'enfuit à la place en direction d'Oxenfurt pour préparer son prochain plan.

Il s'enfuira également s'il voit que le combat est perdu d'avance..



Si les joueurs parviennent jusqu'à la mine, ils devront effectuer un test de survie SD 16.

Il suffit d'une seule réussite pour miner la quantité de fer nécessaire (10 kg).

Pour chaque joueur supplémentaire réussissant son jet, ils obtiendront 1 kg de fer supplémentaire.

Pour chaque joueur ayant fait 24 ou plus, ils obtiendront aussi 2kg de fer supplémentaire.

Si un joueur décide de s'intéresser de plus près au minerai, il devra effectuer un test SD 22 en survie pour analyser le minerai. Il découvrira alors que ce minerai est très riche en argent mais est aussi extrêmement friable. Il est donc difficile de comprendre comment l'armurier Éric espère pouvoir forger une bonne armure à partir d'un matériau aussi cassant. Ce minerai est inutilisable par les joueurs.

Une fois le fer récupéré, les joueurs doivent revenir à Oxenfurt (Il est possible d'appliquer les règles de rencontres aléatoires sur le voyage retour). Ils peuvent alors récupérer la récompense promise et initier la seconde quête.

Service n°2, retrouver la commande contenant les matériaux manquants :

Une fois qu'Éric a échangé ses couronnes contre le fer tant attendu, il explique aux personnages son besoin suivant.

Juste après leur avoir commandé le fer, Éric a aussi passé une commande plus classique auprès de ses fournisseurs réguliers. Cette seconde commande aurait dû arriver depuis bien longtemps déjà dans les mains du forgeron.

S'ils le souhaitent, les PJs peuvent parler à Éric du danger que représente Alberth. Auquel cas, l'artisan expliquera qu'il était conscient que cela risquait d'arriver et qu'en l'absence des joueurs, il était resté sous bonne garde, demandant à des soldats de passage de le protéger moyennant quelques couronnes.

Si les PJs parlent du criminel, Éric en viendra rapidement à la conclusion que la cargaison a dû être détournée par le même groupe cherchant à lui nuire. Si les PJs ne lui parlent pas d'Alberth, l'armurier en conclut seulement que quelque chose a empêché la cargaison d'atteindre son but.

Dans tous les cas, il sera demandé au groupe de retrouver la trace de cette fameuse cargaison disparue.

Pistes initiales :

Éric donnera les informations suivantes aux PJs :

- Son fournisseur se nomme Magnus Parlerria. Il s'agit d'un ami de confiance avec qui il travaille depuis plusieurs années. Il décrit le personnage comme un homme brun ayant la quarantaine avec un brassard rouge très reconnaissable, lui servant de marque de fabrique.
- Normalement, Magnus dispose déjà d'une certaine quantité de marchandises, qu'il revend en fonction de la demande de ses clients. Son entrepôt se situe non loin du port d'Oxenfurt.



- D'après Éric, ce n'est pas rare que Magnus puisse avoir des retards de livraison. Mais normalement ce dernier prévient toujours l'artisan dans ce cas de figure

Première phase d'enquête :

En théorie, les joueurs devraient être naturellement attirés en direction du port et plus précisément en direction de l'entrepôt de Magnus.

Arrivés au quartier du port, les PJs peuvent déjà commencer leur enquête, voici une liste de ce qui peut être demandé et des indices pouvant être obtenus en enquêtant dans le quartier du port :

Les PJs souhaitent se renseigner auprès de la population civile sur Magnus.	*Les PJs souhaitent analyser de manière plus générale la population locale.*	*Les PJs cherchent des indices visuels ou Magnus en personne.*
Test de charisme	*Test de connaissance de la rue*	*Test de vigilance*
• **SD 14** : Les PJs constateront que Magnus est connu dans le quartier comme étant un homme d'affaires redoutable, mais que personne ne l'a croisé récemment. • **SD 16 :** La dernière fois que Magnus a été vu, c'était il y a environ trois jours. Il semblait recevoir des caisses d'un bateau venant de Skellige. Le bateau est toujours à quai. En allant discuter avec le propriétaire du navire, ils apprendront que la marchandise avait bien été récupérée par Magnus. • **SD 20 :** Les PJs apprendront une mystérieuse rumeur concernant Magnus qui cacherait un immense trésor dans son entrepôt. Le marchand fortuné aurait accumulé une immense fortune grâce à son commerce. *(Un jet de déduction SD 16 permettra au joueur de comprendre que ce genre de rumeur aurait parfaitement pu attirer des voleurs Si les PJ l'ont déduit d'eux même, pas besoin d'un tel jet. Un nouveau test de charisme SD 20 permettra d'apprendre l'existence d'un groupe de criminels spécialisé dans le pillage d'entrepôts (piste 1).* *Avec un jet de déduction SD 20, ils comprendront aussi que cette histoire ne tient pas debout et qu'elle a certainement été inventée par les commères du quartier)*	• **SD 12 :** Il est assez évident que le quartier est très peuplé, la population locale étant notamment composée de marins et de commerçants vivant des transports de marchandise que le port permet. On comprendra alors pourquoi une telle localisation est idéale pour un marchand tel que Magnus. • **SD 15 :** En regardant un peu plus en profondeur, les PJs verront que ce quartier commercial est aussi une aubaine pour de nombreux groupes de bandits et que le quartier grouille de voleurs et de criminels. • **SD 18 :** Il semblerait que les activités principales de ces bandits soient la vente de marchandises illégales et le vol de cargaisons. Cependant chaque groupe semble avoir sa propre spécialité et il est donc possible de déterminer plus facilement quel groupe aurait pu être impliqué dans la disparition de la commande d'Éric. *(un nouveau jet de connaissance de la rue SD 20 permet à un joueur d'associer cette activité à un groupe de criminel sans nom, spécialisé dans le pillage des entrepôts du quartier (piste 1))*	• **SD 14 :** Les PJs constateront la présence d'une charrette, visiblement vide et abandonnée dans le coin d'une petite rue. • **SD 16 :** Ils retrouvent un brassard rouge correspondant au brassard d'Éric. (Un jet de déduction SD 14 permettra aux PJs de comprendre que Magnus a été enlevé mais il reste un peu de matériel dans la cargaison qui n'a rien à voir avec la commande d'Éric). • **SD 18 :** des traces de lutte peuvent être retrouvées sur le chariot (sang, morceaux de bois cassés…). Magnus semble s'être débattu. *(La piste composée de tâches de sang peut être tracée et demandera un test de survie SD 16 pour être remontée (piste 2)).*

Les joueurs peuvent aussi se rendre au niveau de l'entrepôt de Magnus.
Ils y trouveront une porte ouverte et l'entrepôt vide, visiblement pillé. Les joueurs peuvent enquêter à l'aide d'un test de vigilance :

- **SD 12 :** la porte a visiblement été ouverte sans force, il n'y a pas de marques de coups sur le bois. Un test de crochetage SD 16 permettra à un joueur de comprendre que la porte a été crochetée d'une manière très propre : soit les voleurs avaient un grand maître crocheteur dans leurs rangs, soit ils avaient le temps d'agir.
- **SD 16 :** en regardant le contenu de l'entrepôt, les PJs constateront que seuls les objets de valeur ont été pillés. Il est fort à parier que les voleurs venaient ici pour l'argent et ne semblaient pas avoir d'objectif plus précis en tête *(un jet de connaissance de la rue SD 20 permet à un joueur d'associer cette activité à un groupe de criminels sans nom, spécialisé dans le pillage des entrepôts du quartier (piste 1)).*
- **SD 20 :** Les PJs trouveront le registre de Magnus. En le lisant, ils apprendront que le matériel d'Éric à bien été réceptionné : de l'acier classique, des outils de rechange, du cuir et quelques métaux précieux (de l'or et de l'argent). Ce matériel semble cependant avoir disparu. Ils trouveront aussi la prochaine adresse de livraison prévue datant d'il y a quelques jours mais qui n'a pas été validée. En allant vers cette adresse, les PJs tomberont sur le chariot cité dans le test de vigilance précédent. Cette commande n'a cependant pas de lien avec la commande d'Éric.

Traque des pistes :

Adversaires :

- Des bandits (page 272 du livre de règles), **Nombre de joueurs + 4** ; responsable du vol de la cargaison de Magnus

Il existe en fonction des résultats obtenus par les joueurs deux pistes à explorer. Il y a plusieurs manières de débloquer ces pistes, indiquées en rouge dans la première phase de l'enquête et ci-dessous :

Piste 1 : Un groupe de criminel spécialisé dans les pillages d'entrepôts

En rassemblant leurs informations, les PJs comprendront qu'un groupe de bandits local est impliqué dans cette affaire. Il leur sera aisé de retrouver leur planque.

Une fois sur place, deux bandits gardent la porte. Les joueurs peuvent (entre autres, d'autres alternatives sont possible)

- Si les joueurs décident d'attaquer, ils devront affronter les deux bandits gardant la porte ainsi qu'un nombre de bandits égal au nombre de joueurs + 2. Ils pourront ensuite les interroger avec un test de persuasion SD 18. Le test a un bonus de +2 dans le cas où les PJs n'auraient pas épargné tous les bandits.

- Si les joueurs souhaitent discuter, l'un d'entre eux devra réussir un SD 14 en charisme pour ne pas déclencher de combat, les bandits étant relativement tendus à l'idée que des étrangers approchent leur territoire. Si le test de charisme précédent a excédé un SD 18, les joueurs apprendront que les bandits ont bien la cargaison en leur possession, mais pas Magnus. Les bandits acceptent de vendre la cargaison pour 500 couronnes (Les PJs peuvent effectuer un test de négoce SD 16 pour baisser ce prix jusqu'à 200 couronnes. Les paliers intermédiaires sont définis par le MJ. Attention cependant, un échec critique à ce test déclenche un combat contre les bandits).
  Si les PJs demandent aux bandits où pourrait se trouver Magnus, ces derniers leur donnent des indications pour 50 couronnes : les PJs gagnent alors un bonus de 4 à la vigilance et pourront effectuer de nouveau les tests de vigilance de la première phase d'enquête (étape précédente).

Quelle que soit la manière de suivre cette piste, les PJs auront en leur possession la cargaison, mais pas Magnus. Il leur est possible de poursuivre et tenter de retrouver Magnus, ou bien de retourner directement voir Éric le forgeron pour terminer la quête.

Piste 2 : Piste du kidnapping

Adversaires :

En remontant la piste de traces de sang, les joueurs finissent par arriver devant une entrée d'égout. La piste semble continuer derrière une porte grillagée et fermée à clé.
Cette porte demande un SD 14 en crochetage pour être déverrouillée. Les PJs peuvent aussi décider de la défoncer, ce qui demandera un jet SD 14 en physique.

Une fois arrivés à l'intérieur, les PJs devront remonter un couloir d'égout puant et humide, vraisemblablement vide.

Ils aboutissent sur une grande salle où une personne est attachée à une chaise, bâillonnée et aveuglée à l'aide de morceaux de tissu. Elle semble s'agiter.

Cette personne est Magnus, un test de déduction SD 12 permettra aux PJs d'associer son physique à la description faite par Éric de l'homme.

Avant que les joueurs ne puissent s'approcher, s'ils ont fait un test de vigilance en entrant dans la salle et que leur résultat a dépassé 14, ou bien si l'un d'entre eux dispose d'un moyen de détecter des monstres (comme un médaillon de sorceleur) ils se rendront compte de la présence de noyeurs camouflés dans les eaux souillées des égouts.

Le nombre de noyeurs est égal au nombre de joueurs.

Une fois vaincus, les joueurs peuvent détacher Magnus et dialoguer avec lui.

Si les joueurs trouvent étrange que les noyeurs n'aient pas attaqué Magnus avant leur arrivée, un jet de vigilance SD 20 leur permettra de détecter la présence de phéromones de noyeur sur le marchand (le seuil de réussite de ce dé est abaissé de 4 si l'un des joueurs de l'équipe a un score de 3 ou plus en alchimie).

Si un des joueurs remarque ce détail, il comprend que cela a permis aux agresseurs de Magnus de tendre un piège à d'éventuels sauveurs, les phéromones de noyeur permettant de se dissimuler parmi eux.

Magnus se montrera extrêmement reconnaissant envers ses sauveurs. L'homme est dans un sale état et semble avoir du mal à rouvrir les yeux, ce qui semble indiquer qu'il n'a pas vu la lumière depuis un certain temps.

Son premier réflexe sera de demander aux PJs qui les envoie. Si ces derniers répondent que c'est Éric, il fera le lien avec la commande et leur confirmera qu'il a bien reçu la commande il y a quelques jours et qu'il avait stocké celle-ci dans son entrepôt.

Si les joueurs le questionnent sur son enlèvement, il leur expliquera qu'il a été enlevé par des hommes habillés en rouge lors d'une de ses livraisons. Ces derniers l'ont abordé à plusieurs, l'ont assommé, puis il s'est réveillé dans cette pièce.

Un jet de psychologie SD 14 permet aux PJs de s'assurer que Magnus ne ment pas.

Un jet de déduction SD 14 permet d'associer la description de Magnus aux hommes d'Alberth Trevarios. Ces bandits sont cependant partis depuis trop longtemps pour les retrouver.

Après sa libération, Magnus propose aux PJs de l'accompagner à son entrepôt si ces derniers n'ont pas encore remonté la piste des bandits, leur faisant bénéficier d'un bonus de vigilance de 4 pour enquêter dans son entrepôt. De plus, si les PJs doivent effectuer un test de connaissance de la rue pour associer le vol à un groupe de criminels précis, Magnus leur donnera les indications pour réussir ce test automatiquement.

En remerciement pour son sauvetage, Magnus promettra aux PJs de leur rendre la pareille une fois qu'il aura remis son commerce en place.

ATTENTION : ***Libérer Magnus n'offre pas aux PJs de récompense directe, mais débloque un élément de support utile pour les scénarios à venir. Si le MJ ne souhaite pas proposer les prochains scénarios de la compilation, il peut à la place offrir une récompense de 300 couronnes aux PJs ou quelques plans d'artisanat de rang novice ou compagnon manquant à leurs collections.***

Résolution :

Pour terminer la quête, les PJs doivent rapporter la cargaison à Éric. Cela nécessite d'avoir fini la piste 1. Éric offre 500 couronnes aux PJ pour avoir apporté la cargaison.

Les PJ pourront alors poursuivre immédiatement leur quête auprès d'Éric, afin de lui rendre un troisième et ultime service.

Si la piste 1 n'a pas pu être résolue, la quête est considérée comme échouée.

La conséquence d'un tel échec est qu'Éric devra passer une nouvelle commande :

- Si Magnus a été sauvé, le contretemps sera mineur et Éric ne perdra que quelques jours dans sa préparation. La suite de la quête ne se débloque qu'après 3 jours. Magnus promet de s'assurer cette fois de prendre des gardes du corps pour assurer sa sécurité.
- Si Magnus est toujours porté disparu, les PJs ne pourront pas poursuivre la quête immédiatement, car Éric n'a plus de fournisseur. La suite de la quête ne se débloque qu'après un mois. Éric s'assure cette fois de la bonne réception de sa commande.

La piste 2 débloque une récompense bonus décrite dans la piste en question, elle n'est pas nécessaire à la résolution de la quête.

Service n°3, tenir l'échoppe le temps que l'artisan fasse son travail :

Une fois les matériaux rassemblés (ce qui prend plus ou moins de temps en fonction de la réussite des PJs), Éric peut commencer à forger les fameuses armures. Les PJs retrouvent Éric afin de recevoir leurs dernières consignes.

Éric explique aux PJs que la fabrication d'une armure prend du temps et de la concentration. Il lui faut être seul, d'autant plus que la conception de cette armure doit rester un secret absolu.

Il demandera alors aux PJs de tenir son échoppe, afin de pouvoir s'assurer que personne ne viendra le déranger pendant son travail.

Il est à noter que d'ordinaire, Éric travaille toujours seul et que cela ne lui pose pas de problème que des clients viennent lui parler durant son travail. Mais cette fois-ci, aucune personne ne doit voir ne serait-ce que la manière dont il forge cette armure. Il refusera catégoriquement que quiconque l'assiste ou l'observe et les PJs resteront en dehors de la bâtisse où travaille l'artisan sous peine de perdre leur récompense.

—

Règles de la quête :

Cette quête consiste en une série d'évènements qui auront lieu alors que les PJs tiennent la forge en lieu et place d'Éric...

- Éric a besoin de 12 heures pour terminer son travail. Il travaille avec acharnement et sans s'arrêter jusqu'à avoir fini, à moins que quelqu'un ou quelque chose l'en empêche.
- Éric travaille dans une zone barricadée à l'arrière-boutique où personne ne peut le voir. Si un PJs ou un PNJ essaye de l'observer et se fait remarquer, la récompense sera perdue.
- Tenir l'échoppe consiste également à gérer la vente des produits d'Éric. Chaque produit a un coût de fabrication et les PJs devront les vendre le plus cher possible en empêchant les vols etc…
- Les PJs récupéreront 20% des bénéfices faits lors de leur vente.
  Le calcul de la récompense se fait donc de la manière suivante :
  *(Pourcentage de bénéfices/100) *(Argent gagné sur les produits vendus - Coût de fabrication des produits - prix des objets perdus/volé/cassé)*
  La récompense de PNJ peut être négociée (par un seul d'entre eux) :
    - SD 14 de négociation : 30% des bénéfices.
    - SD 18 de négociation : 40% des bénéfices.
    - SD 23 de négociation : 50% des bénéfices.
    - SD 35 de négociation + critique du PJs : 70% des bénéfices
    - Échec critique au test de négociation : 10% des bénéfices, Éric estimant que les joueurs sont trop avides de ses richesses.
- Des évènements arrivent à tour de rôle (ou parfois en même temps) faisant avancer le temps. Les PJ devront y répondre afin de s'assurer du bon déroulement de la journée. C'est aussi à eux de maintenir une bonne répartition des rôles afin de ne pas manquer de potentielles attaques en traître/voleurs...

—

.

Liste des évènements :

La journée commence à 8 heures, Éric prévient qu'il ne veut être dérangé sous aucun prétexte :

8 H 00 :

Dès l'ouverture, un jeune homme d'environ 23 ans arrive en trombe devant l'échoppe. Ce dernier semble énervé et s'adresse au premier PJs qu'il croise. Il est habillé de manière assez élégante.

Il exige de savoir où se trouve sa commande, passée la semaine dernière et exige de se la faire remettre immédiatement, car il l'avait payée en avance.

Ce PNJ dispose des mêmes caractéristiques qu'un bandit de base.

Voici quelques réponses que peut apporter ce personnage aux questions des PNJs:

- Le personnage s'appelle Godefroy Moricel.
- Il est prétendument issu de la noblesse Rédanienne, cependant de nombreux tests face à ses caractéristiques (vigilance, psychologie…) permettent de comprendre qu'il ment, voire qu'il est en réalité un arnaqueur.
- Si les PJs le questionnent à propos de sa commande, ils pourront repérer avec un test de vigilance, opposé à la furtivité du client, que ce dernier cherche du regard les objets de valeur avant de répondre avec pour commande ce qu'il aura vu de plus cher, généralement une armure rare et des armes de très bonne facture.

Il s'agit bien évidemment d'un arnaqueur dont les PJs doivent se débarrasser. Ils peuvent appeler la garde pour s'en débarrasser, mais il faudra prouver que cet homme n'a pas passé de commande (par exemple en précisant qu'il n'a pas d'avoir)

Ils peuvent aussi agir de manière plus directe en usant de l'intimidation pour l'effrayer ou de la psychologie pour l'envoyer balader. Le MJ est invité à prendre en compte toutes les possibilités que proposeront les PJs.
Si les PJs décident d'en venir aux mains et que l'arnaqueur s'en tire, il essaye d'appeler la garde et les PJs devront se justifier auprès d'elle (l'absence de preuve d'achat suffira par exemple à la garde pour forcer l'homme à partir).

Si le faux client parvient à détourner la vigilance des PJs, il prendra des objets de valeur du magasin sans jamais avoir réellement payé.

Les gardes sont des hallebardiers rédaniens, dont la fiche perso est disponible page 114 du bestiaire non officiel sur le site de la communauté :
https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

9 H 00 : (évènements simultanés)

Un homme portant un attirail de paysan vient se présenter à la boutique. Il se présente comme un des agriculteurs locaux (Philipo Delares). Ce dernier souhaite acheter des outils agricoles (faux, houe etc…). Il dispose des mêmes statistiques qu'un bandit avec un score de négociation de 12. Le prix de fabrication des outils est de 200 couronnes. L'offre initiale du PNJ est à 150 couronnes. Les PJs devront réaliser un test de négociation en opposition à la négociation du PNJ. Un seul PJ peut négocier avec le paysan. En cas d'échec critique, le PNJ abandonne l'idée d'acheter l'équipement et se plaindra à ses camarades du manque de sérieux des vendeurs. L'offre du PNJ ne descendra pas en dessous de 150 couronnes. Chaque point d'écart entre le jet du PJ et celui du PNJ à l'avantage du groupe de PJs leur permettra de négocier une hausse de 10 couronnes sur le prix d'achat (ils seront donc rentables à partir d'un écart de 5 points ou plus).	Une voleuse essaye d'entrer dans l'arrière-boutique. Cette dernière possède des caractéristiques égales à un bandit de base, avec une furtivité de 8. Tous les joueurs surveillant les alentours de la boutique peuvent faire un test. Si le PNJ n'est pas remarqué, il volera pour 400 couronnes de matériel. Si elle est repérée, elle essayera de s'enfuir et ne reviendra plus. La voleuse est d'un naturel prudent et ne tente d'action violente qu'en dernier recours, si les PJs décident de l'attaquer par exemple. Si les PJs la capturent ou la tuent, ils pourront trouver une coquette somme de 100 couronnes dans une bourse, ainsi qu'une dague en acier.

10 H 00 : (évènements simultanés)

Un jeune aventurier se présentant sous le nom de Relifio viendra demander une épée de chevalier. Ce jeune homme a à peu près la trentaine. Ses vêtements semblent indiquer qu'il vient de loin mais les PJs n'arriveront pas à savoir précisément d'où. Sur un très bon jet d'éducation (SD 30), les PJs pourront faire le lien avec un peuple isolé vivant près des montagnes ardentes. Relifio semble être quelqu'un d'assez amical, mais il semble aussi avoir de l'expérience en tant qu'aventurier, s'y frotter serait une mauvaise idée. Si les PJs décident d'attaquer ce PNJ, considérez que celui-ci dispose des mêmes caractéristiques que Vernon Roche, page 17 du livre de base. Le coût de fabrication de l'épée de chevalier est de 201 couronnes. Relifio estime que l'ouvrage mérite 320 couronnes. Sur un test de négoce SD 18, il acceptera de monter à 340 couronnes. Si les PJs ont réussi à déterminer les origines de Relifio et lui parlent des monts ardents, ce dernier les trouve sympathiques et monte son budget à 400 couronnes. Ceci permet aussi à Relifio de se souvenir du groupe, ce qui pourra servir dans les prochains épisodes de cette aventure. Sa fiche personnage sera alors développée.	Un groupe d'assassins tente de passer par l'arrière-boutique pour attaquer Éric. Leur nombre est égal au nombre de joueurs + 4. Leurs compétences sont celles de bandits de base. Leurs caractéristiques sont celles de bandits de base avec +1 dans chaque caractéristique. Ils essayent de s'infiltrer, faisant chacun un jet de furtivité contre la vigilance des joueurs. Si l'un d'eux est repéré, les autres assassins viendront lui prêter main forte. Si les PJs tenant la boutique ont réussi à s'attirer la sympathie de Relifio, ce dernier pourra aider les PJs à se débarrasser des assassins.

11 H 00 :

Un homme d'âge mûr vient se présenter à la boutique disant qu'il souhaite acheter un écu.

Il s'agit d'un ancien garde de la ville du nom d'Arnold Consort. L'homme semble assez sympathique, vêtu en tenue de civil. Son physique laisse à penser qu'il ne ment pas sur sa fonction.

Il sera assez facile pour les PJs d'attirer sa sympathie.

Il dispose des caractéristiques d'une recrue, dont la fiche perso est disponible page 92 du bestiaire non-officiel sur le site de la communauté : https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

Note : sa résistance à la contrainte est de 2.

Le coût de fabrication d'un écu est de 302 couronnes. Arnold souhaite l'acheter à 350 couronnes, mais montera assez facilement à 450 couronnes, pour peu que les PJs se soient attiré sa sympathie.

D'autres moyens peuvent être adoptés par les joueurs pour atteindre ce même prix, au bon vouloir du MJ.

12 H 00 :

Alors que les PJs chercheront à attirer de nouveaux clients, un agitateur commencera à faire des annonces gênantes au plus près de la forge (libre au MJ de choisir quel genre de chose l'homme peut dire, une possibilité serait de manquer de respect envers la Couronne, l'essentiel est de faire fuir la foule par des paroles gênantes ou compromettantes sans qu'il n'y ait forcément un lien avec la forge d'Éric).

L'agitateur possède les caractéristiques d'un bandit de base, mis à part que son EMP et sa VOL sont égales à 8.

Attention, si les PJs en viennent aux mains, l'agitateur tentera d'appeler les gardes, ce qui risque de mettre les PJs dans une position dangereuse (une dizaine de gardes pourront les attaquer et éventuellement mettre fin à la mission).

Les gardes sont des hallebardiers rédaniens, dont la fiche perso est disponible page 114 du bestiaire non-officiel sur le site de la communauté : https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

13 H 00 : (évènements simultanés)

Une jeune femme entre dans la boutique. Elle se présente comme une apprentie soldate dans l'armée Rédanienne. Si les PJs lui demandent son nom, elle répondra qu'elle se nomme Cidra. Cette jeune soldate travaille sous les ordres de l'un des membres de la famille du général Blenckert. Elle est d'une nature fière et guerrière. Cidra ne se laissera pas facilement intimider ou séduire. Elle répondra aussi violemment à d'éventuelles remarques sur le fait d'être une femme guerrière. Cette dernière souhaite acheter une hallebarde, dont le coût de fabrication est de 646 couronnes. Son offre initiale sera de 500 couronnes. Les PJs peuvent réussir à le faire monter avec un test de négociation. Avec un SD 16, le prix passera à 650 couronnes et montera de 30 couronnes pour chaque point excédant le SD. Seul un test de négoce peut être réalisé pour le groupe. Le MJ peut permettre au groupe d'autres méthodes afin de faire monter le prix, sachant que l'offre de Cidra ne peut pas dépasser les 1500 couronnes. Les statistiques de Cidra sont celles d'un hallebardier rédaniens classique, dont la fiche perso est disponible page 114 du bestiaire non-officiel disponible sur le site de la communauté	Un nouveau groupe d'assassins tente de passer par l'arrière-boutique pour attaquer Éric. Leur nombre est égal au nombre de joueurs + 2. Leurs compétences sont celles de bandits de base. Leurs caractéristiques sont celles de bandits de base avec +1 dans chaque caractéristique. Ils essayent de s'infiltrer, faisant chacun un jet de furtivité contre la vigilance des joueurs. Si l'un d'eux est repéré, les autres assassins viendront lui prêter main forte.

14 H 00 :

Cet événement ne doit être joué que si l'agitateur a été repoussé par le groupe de PJ et que ce dernier n'a pas appelé la garde.

Un homme encapuchonné portant une armure de fer arrive au-devant de la boutique. Il ne se présente pas et les PJs n'arrivent pas à voir son visage. Ce dernier semble avoir un ton assez calme, et demande à faire aiguiser une épée.

Ce PNJ a les caractéristiques d'une recrue dont la fiche perso est disponible page 92 du bestiaire non-officiel sur le site de la communauté :
https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

Il offre pour ce service 30 couronnes, les PJs peuvent négocier jusqu'à un maximum de 80 couronnes, selon la volonté du MJ.

Outre son équipement de recrue, ce PNJ porte une dague teintée de rouge. Si les PJ n'ont pas décidé d'attaquer l'homme ou de le voler, cette dague tombera par accident a son départ sans qu'il ne s'en rende compte.

La découverte de cette dague et les interactions qu'ont les PJs avec l'homme mystérieux auront des conséquences dans les prochains épisodes de cette aventure.

À noter que si les PJs essayent d'en apprendre plus sur le rôle de ce personnage ou sur la signification de cette dague, ce dernier préfèrera se donner la mort plutôt que de donner des explications.

15 H 00 :

Un homme d'une trentaine d'années arrive devant la boutique, expliquant qu'il souhaite acheter du matériel de défense face aux bandits sévissant alentour.

L'homme dispose des caractéristiques d'un bandit de base et n'est pas agressif. Ce dernier va tester un par un les équipements, les abîmant au passage. Chaque équipement ainsi abîmé entraîne des frais de réparation de 20 couronnes. Les PJs doivent donc trouver un moyen de l'empêcher d'abîmer le matériel.

Le PNJ peut être convaincu de passer à l'achat via un test de persuasion ou d'intimidation par exemple.

Il se décidera alors sur une dague, sur laquelle il offrira 50 couronnes. Il est possible de négocier, avec la validation du MJ, jusqu'à 80 couronnes.

Si les PJs agressent l'homme, il fera appel à la garde qui viendra enquêter :

Les gardes sont des hallebardiers rédaniens, dont la fiche perso est disponible page 114 du bestiaire non-officiel sur le site de la communauté :
https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

16 H 00 :

Une jeune enfant d'une douzaine d'années se présente devant le magasin, expliquant aux PJs que son père est charpentier et qu'il l'a envoyé acheter des clous. La jeune fille se présente sous le nom de Marie et a reçu une bourse contenant 50 couronnes.

Le coût de fabrication des clous qu'elle souhaite acheter est de 25 couronnes.

La petite fille ne sait pas négocier et ne pourra ni monter ni descendre le prix. Toute tentative d'agression des joueurs se soldera par une intervention de la garde.

Les gardes sont des hallebardiers rédaniens, dont la fiche perso est disponible page 114 du bestiaire non-officiel sur le site de la communauté :
https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

17 H 00 :

Un mendiant vient demander aux PJs l'aumône. Il est vêtu d'habits crasseux et semble assez âgé (la soixantaine). Si les PJs souhaitent faire un test pour attester de son honnêteté, ils n'auront aucun doute sur le fait que cet homme est dans une situation d'extrême pauvreté.

Les PJs peuvent chasser l'homme ou bien lui offrir de l'argent.

Si les PJs chassent l'homme, il leur promet un grand malheur : les soldats d'Alberth auront un bonus de +1 à toutes leurs caractéristiques pour la prochaine attaque.

Si les PJs donnent moins de 10 couronnes : il s'incline légèrement et s'en va sans faire d'histoires.

Si les PJs donnent plus de 10 couronnes : il se met à genoux pour les remercier et leur promet une grande chance. Les soldats d'Alberth auront un bonus de -1 à toutes leurs caractéristiques pour la prochaine attaque pour chaque tranche de 100 couronnes offerte.

19 H 00 :

Bien décidé à en finir, Alberth décide de lancer un assaut final, accompagné de bandits de grand chemin dont la fiche perso est disponible à la page 194 du bestiaire non-officiel sur le site de la communauté :
https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

Il y a autant de bandits de grand chemin que de joueurs.

Alberth lance une attaque frontale. Si ses hommes et lui ne sont pas interceptés par un PJ ils tenteront de s'attaquer à Éric...

Les gardes ne peuvent être appelés, comme si leur attention avait été détournée. Si les PJs y prêtent attention, ils verront qu'un incendie s'est déclenché plus loin et que les gardes sont partis dans cette direction.

Si les PS d'Alberth tombent à zéro, il bat en retraite avec ses hommes à l'aide d'un fumigène et il ne pourra pas être tué ou capturé.

Si Alberth est vaincu, il dira les mots suivants avant de partir :

"Pauvres fous ! Vous n'avez pas conscience de ce dans quoi vous avez mis les pieds. Les forces en marche dans cette affaire vous dépassent complètement. Allez-y ! Savourez votre misérable victoire tant que vous le pouvez ! Bientôt, "elle" entendra parler de vous et votre misérable existence sera réduite au néant ! Ah ! Ah ! Ah !"

20 H 00 :

Peu après le départ d'Alberth, Éric sort de sa forge :

"J'en ai terminé. J'ai entendu que votre journée n'a pas été de tout repos. Je vous remercie pour votre aide…"

Il prendra le temps de jeter un rapide coup d'œil à sa boutique, et sortira une somme en couronne équivalente à la récompense des joueurs. Il la tend en direction des joueurs. Le MJ peut alors calculer la récompense offerte par Éric et la distribuer aux joueurs.

"Voilà pour vous, je suis navré de ne pas vous donner plus d'explication. Mais à vrai dire, je n'en ai pas vraiment à vous donner, mis à part que les hommes qui ont passé cette commande m'ont menacé de pendaison si je révélais quoi que ce soit."

Éric pourra aussi offrir, selon le bon vouloir du MJ, des schémas de fabrication de rangs novice ou compagnon à la place d'une part de la récompense monétaire.

Les PJs n'auront pas plus d'informations de la part d'Éric. Néanmoins, leur relation avec cet artisan en sort renforcée et ils pourront retourner le voir s'ils le souhaitent. Ils disposeront alors d'un bonus de 1 pour tout test de négociation avec lui.

Conclusions/fins possibles :

Il existe plusieurs fins possibles à ce scénario :

- Si e service n°1 ou n°3 est échoué (la mine est détruite ou Éric a été interrompu dans son travail) :
  Éric n'a pas pu réaliser sa commande et la quête est échouée. Ce dernier se montrera compréhensif au vu de la difficulté de sa requête. Néanmoins, les PJs n'auront pas obtenu toutes les récompenses et auront sans doute manqué des éléments. Si les PJs n'ont pas eu l'occasion de rencontrer Alberth, ce dernier aura eu vent de l'existence du groupe par ses hommes surveillant la ville et Éric.

- Si les trois services ont été réalisés :
  Outre les récompenses offertes à la fin de chaque service, les PJs auront appris que deux groupes mystérieux semblent entrer en conflit dans l'ombre. D'un côté, les clients d'Éric et de l'autre le groupe qu'Alberth semblait servir.
  De plus et surtout, cette réussite aura des conséquences sur une des quêtes suivantes, car le mystérieux client d'Éric disposera du contenu de sa précieuse commande.

Dans les deux cas, la suite du scénario pourra être jouée sans conséquence majeure, que le groupe réussisse ou non le scénario.

De plus, certains éléments cachés dans ce scénario sont à prendre en compte pour les prochains tomes de cette aventure :

- Si les PJs ont secouru Magnus avec succès, ce dernier leur promet de leur rendre la pareille quand il se sera remis de sa situation.

- Si les PJs arrivent à s'attirer la sympathie de Relifio, le PNJ reviendra plus tard prêter main forte au groupe de PJs.

- Si les PJs ont récupéré la dague teintée de rouge de l'homme venu aiguiser son épée, cet élément pourra se révéler utile par la suite.

- Au contraire, si les PJs ont rendu la dague perdue à l'homme mystérieux, il se souviendra de leurs visages et cet élément pourra aussi servir par la suite.

Alberth reviendra quoi qu'il arrive dans les prochains scénarios et se souviendra des événements de cette histoire.

AMIS ET ENNEMIS

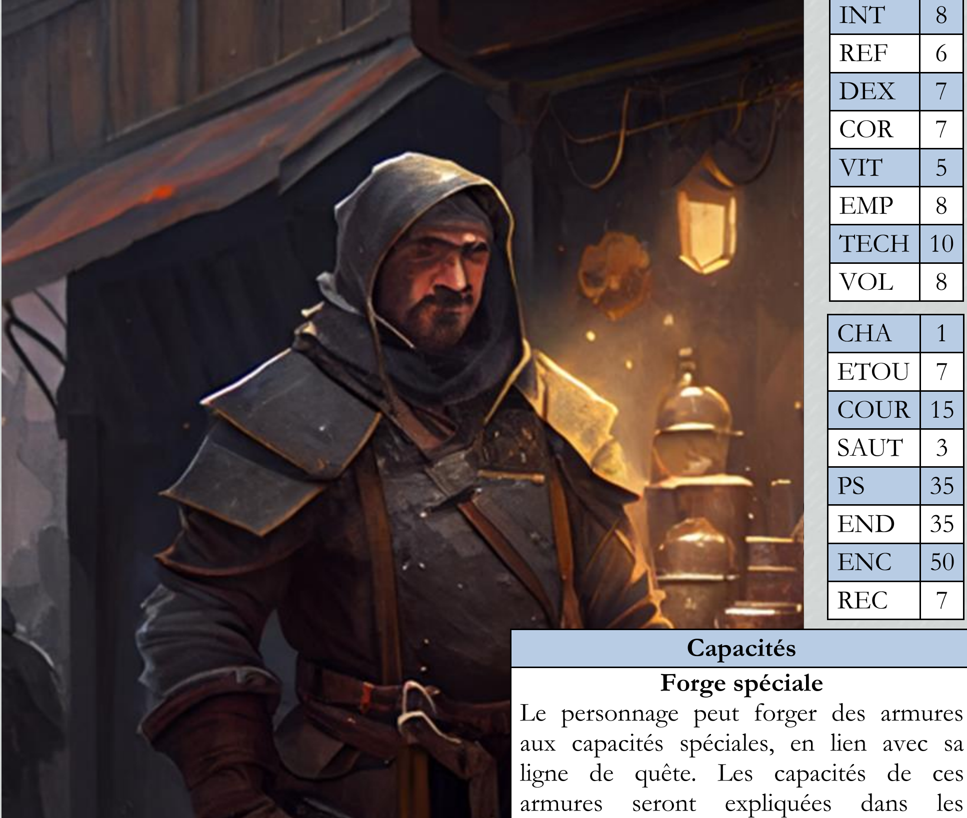
ERIC D'ARCHEVAC

Compétences
Artisanat + 9(Tec)
Beaux-arts (forge) + 5(Emp)
Contrefaçon + 3(Tec)
Courage + 4(Vol)
Enseignement + 4(Int)
Esquive/Evasion + 2(Ref)
Intimidation + 4(Vol)
Mêlée + 3(Ref)
Négoce + 7(Int)
Résistance à la contrainte + 5(Vol)
Résistance à la magie + 2(Vol)
Stylisme + 5(Emp)

Butins
Aucun

Armure
5

Vulnérabilité
Venin du pendu



INT	8
REF	6
DEX	7
COR	7
VIT	5
EMP	8
TECH	10
VOL	8

CHA	1
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	50
REC	7

Capacités
Forge spéciale Le personnage peut forger des armures aux capacités spéciales, en lien avec sa ligne de quête. Les capacités de ces armures seront expliquées dans les scénarios de la compilation de la rouge dague.

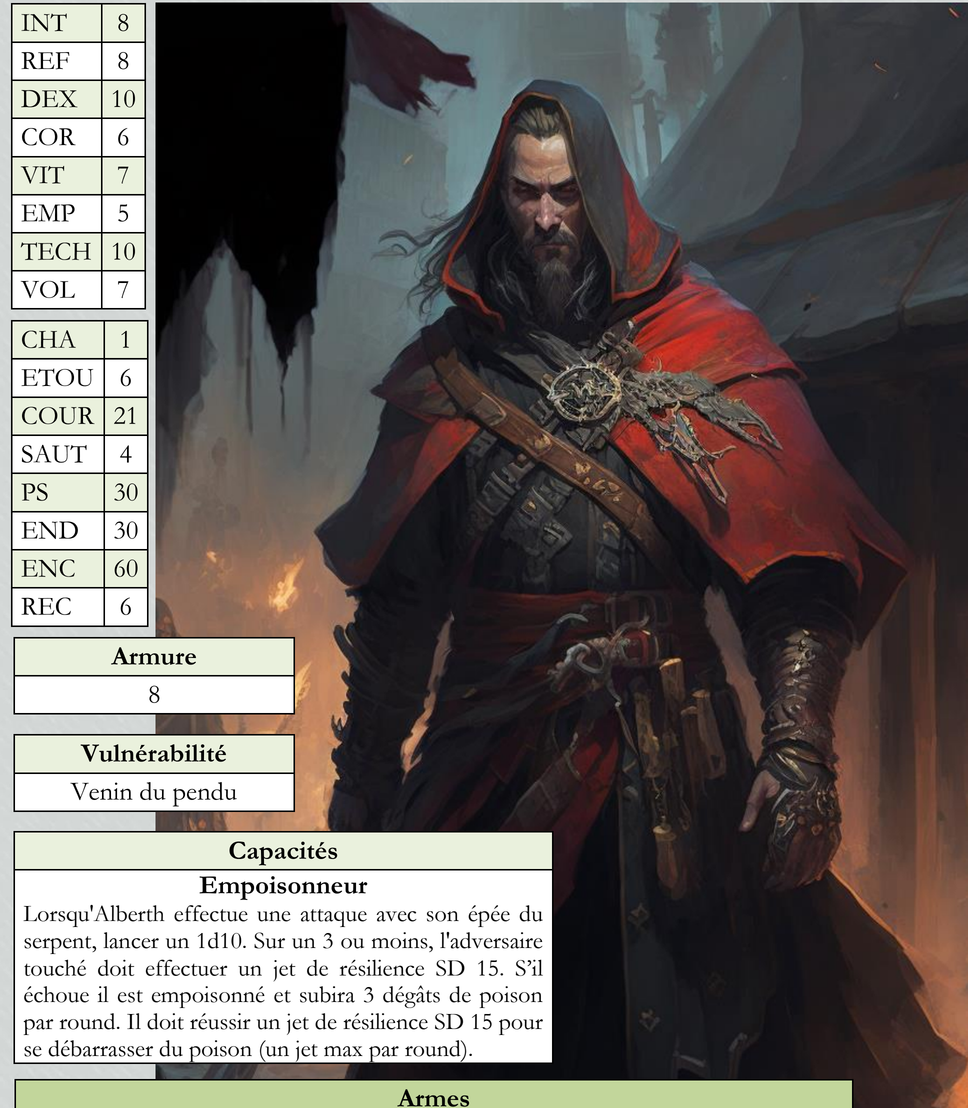
Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Marteau	2d6	Etourdissement (-1)	1
Epée longue de fer	2d6+2	Aucun	1

Comportement
Éric est un bon commerçant, habitué à une clientèle variée. Il ne montrera pas d'animosité envers ses interlocuteurs sans avoir appris à les connaitre. Il est un excellent armurier, on peut considérer qu'en plus des recettes liées à la compilation de la rouge dague, Éric est capable de forger la totalité des armures de niveau novice et compagnon du livre de base. Il en va de même pour les schémas d'amélioration d'armure. Etant un artisan extrêmement sollicité, il dispose de peu de temps pour enseigner son art à un potentiel élève. Néanmoins, si un jeune artisan venait à l'aider, il peut lui céder un schéma de niveau novice ou compagnon du livre de base et récompense. Ayant régulièrement besoin de matériaux de forge, il peut racheter de tels matériaux pour un prix compris entre 50% et 90% du prix d'achat, selon la négociation qu'on lui donnera.

ALBERTH TREVARIOS

INT	8
REF	8
DEX	10
COR	6
VIT	7
EMP	5
TECH	10
VOL	7

CHA	1
ETOU	6
COUR	21
SAUT	4
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6



Compétences
Adresse +2(Dex)
Alchimie +7(Tech)
Athlétisme +5(Dex)
Commandement +3(Emp)
Connaissance de la rue +5(Int)
Duperie +2(Emp)
Equitation +3(Ref)
Escrime +4(Ref)
Esquive/Evasion +4(Ref)
Furtivité +4(Dex)
Lames courtes +2(Ref)
Mêlée +4(Ref)
Résistance à la contrainte + 6(Vol)
Résistance à la magie + 2(Vol)
Survie +2(Int)
Vigilance +5(Int)

Armure
8

Vulnérabilité
Venin du pendu

Butins
Couronnes (300)
Ressources alchimiques (2d10)
épée du serpent
brigandine
une formule d'élixir de Sorceleur

Capacités

Empoisonneur

Lorsqu'Alberth effectue une attaque avec son épée du serpent, lancer un 1d10. Sur un 3 ou moins, l'adversaire touché doit effectuer un jet de résilience SD 15. S'il échoue il est empoisonné et subira 3 dégâts de poison par round. Il doit réussir un jet de résilience SD 15 pour se débarrasser du poison (un jet max par round).

Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
épée du serpent	2d6+2	perforation	2
couteaux de lancer	1d6	Corps * 4 mètres	1
stylet	1d6	dissimulation	2

Comportement

Alberth est un ancien membre influent de la salamandre ayant formé son propre groupe de mercenaire. Il est d'un naturel assez franc et camoufle son immense talent par une fausse désinvolture.
En réalité, l'homme est un très bon commandant, fourbe et sans pitié. N'hésitant pas à s'abaisser aux pires bassesses tant qu'il peut se faire de l'argent. Il n'éprouvera aucune empathie envers personne, que ce soit ses adversaires ou même ses propres hommes, tous les gens ne sont pour lui que des outils à utiliser pour gagner en argent et en pouvoir.
Son attitude sera toujours hostile envers les PJ, bien qu'il puisse parfois se montrer mielleux au premier abord pour tenter de mieux les trahir si on lui en laisse l'occasion.
Comme si cela ne suffisait pas, Alberth est extrêment doué en alchimie, faisant de lui un dangereux empoisonneur.
Bien heureusement, sa nature sans pitié fait de lui un être dont il faut se méfier, de sorte que même ses plus proches alliés ne lui font pas confiance.



Les personnages font la connaissance d'un talentueux armurier d'Oxenfurt du nom d'Éric d'Archevac. Ce dernier demandera l'aide des aventuriers dans la réalisation d'une commande faite par un client mystérieux.

Ils devront entre autres récupérer du fer spécial dans une mine fermée au public et où quelques adversaires dangereux ont élu domicile. Après cela, une commande contenant d'autres matériaux aura pris du retard et les joueurs découvriront au cours d'une enquête qu'il s'agit d'un conglomérat d'artisans rivaux qui a détourné la commande. Enfin, une fois les matériaux rassemblés, les joueurs devront tenir l'échoppe le temps que l'artisan travaille son armure, afin de maintenir son commerce en place.

Au terme de cette aventure, les joueurs seront généreusement récompensés et obtiendront l'amitié d'un artisan très compétent de la ville d'Oxenfurt.

Les plus curieux et habiles pourront aussi découvrir que les commanditaires semblent faire partie d'une troupe d'élite de chasseurs de sorcière, avec un projet bien précis en tête. L'identité de leur chef ou leur objectif restera inconnu, mais cela leur permettra d'obtenir la première pièce du puzzle de cette compilation.